



Contenu du jeu:

- 4 tableaux alphabétiques
- 50 cartes de catégories
- 100 jetons
- 1 dé "catégorie" (catégories de 1 à 4, ○ et 🎲)
- 1 dé "temps" (15, 30), 1 minuteur "Flip-over"

But du jeu:

Pour chaque catégorie, vous devez tenter de nommer le plus grand nombre d'objets ou de choses possibles et recouvrir les initiales des mots énoncés sur votre tableau alphabétique. Le premier à avoir recouvert entièrement son tableau a gagné.

Préparation du jeu:

Chaque joueur ou équipe pose devant lui un tableau alphabétique et environ 25 jetons. Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le plus grand nombre commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur (ou équipe) situé à la gauche du premier joueur est désigné comme meneur de jeu et s'occupe du minuteur et des dés.

Déroulement du jeu:

- Le premier joueur lance le dé "temps", s'il obtient 15 ou 30, le meneur de jeu prépare le minuteur au temps indiqué. Attention! Ne pas déclencher le minuteur tant que le dé "catégorie" n'est pas lancé.
- Le joueur lance le dé "catégorie", qui indique une catégorie de 1 à 4. A présent il sait avec quelle catégorie il joue et il peut retourner la première carte de catégories. Le meneur de jeu pose le minuteur sur la table qui se déclenche immédiatement, le joueur commence à énoncer les mots correspondants à sa catégorie en essayant de recouvrir, en 15 ou 30 secondes, le plus possible de lettres sur son tableau alphabétique.
Exemple: Catégorie 3. "Choses effrayantes"
Le joueur ou équipe énonce: Vampires, cauchemards, fantômes, et monstres...et recouvre les lettres V, C, F et M au moment où il dit les mots. "V" pour vampires, "C" pour cauchemards...etc. Une fois le temps écoulé, le minuteur "saute" et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).
Si le dé indique : ○
Le joueur ou équipe recouvre une des lettres de son choix de son tableau alphabétique et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).
Si le dé indique : 🎲
Le joueur a 15 secondes pour retirer les jetons déjà placés sur le tableau d'un de ses adversaires en procédant de la manière suivante:
 - Préparer le minuteur à 15 secondes.
 - Désigner le joueur (ou équipe) défié(e).
 - Lancer le dé "catégorie", enclencher le minuteur, retourner une carte de catégories et commencer à jouer en utilisant la catégorie indiquée par le dé.
 - Retirer les jetons du tableau adverse au moment où mots de la catégorie sont énoncés.Exemple: Catégorie 3. "Choses effrayantes"
Le joueur (ou équipe) annonce: Vampires, fantômes, cauchemards et monstres et retire les jetons placés sur le tableau sur les lettres V, F, C et M au moment où il énonce les mots. Une fois le temps écoulé, le minuteur "saute" et le tour passe au(x) joueur(s) suivant(s).

Le gagnant:

Le premier joueur ou équipe à avoir recouvert entièrement son tableau gagne.